

КРАТКИЙ СОЦИОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВЗАИМОСВЯЗИ ВИДЕОИГР И ОБРАЗОВАНИЯ

Мировое развитие науки ставит перед нами всё новые вопросы. Например, такие как использование технических достижений в сфере образования. Ещё пять лет назад трудно было представить, что занятия так часто будут проводиться с использованием слайд презентаций и просмотром учебных фильмов через проектор или телевизор. Преподаватели теперь охотнее обращаются к цифровым технологиям, так как те, более практичны и удобнее в использовании. По всему миру преподаватели и педагоги так же проявляют все больший интерес к роли обучающих компьютерных программ в процессе обучения детей и молодежи. Последние исследования показывают, что играя, человек вовлекается в процесс обучения охотнее, а также с помощью игры он лучше усваивает изучаемый материал. Ещё Эльконин Д. Б., в своей работе «Психология игры», утверждал, что игра является важным элементом в жизни ребенка, так как с помощью игрушек, он приобретает различные навыки.[1]

Данная тема интересна тем, что со времён создания физиком Вилли Хигинботэмом первой в мире видеоигры «Теннис для двоих» 1958 года выпуска, игровая индустрия выросла и стала использовать разнообразные виды технологий для развлечения и привлечения аудитории.

Исследователи констатируют, что игры положительно сказываются на социально-эмоциональном, познавательном и физическом развитии детей. Помимо этого игры развивают крупную и мелкую моторику, зрительную координацию, творчество, воображение, внимание и способности к разрешению ситуаций. Мы учимся, получаем навыки, но мы делаем это для чего-то конкретного. Так же и с игрой, играя, мы хотим получить что то, от

результатов нашей игры. Видеоигры могут содействовать приобретению информации, обучению, конкретной деятельности и человеческому развитию, но данный вид образовательного процесса может свести на нет стандартный метод в преподавательской деятельности учитель-ученик, так как личный контакт учителя и ученика очень важен в процессе обучения.

Многие люди считают, что видеоигры это занятие одиночное, но это не совсем так. Можно привести множество примеров, где используется коллективный метод игры, что опосредованно способствует социализации личности. Так например игровая консоль Xbox 360 с технологией Kinect позволяет посоревноваться в танцевальной игре со своим другом или целой семьёй, у консолей есть возможность играть нескольким игрокам одновременно. Всё больше и больше игр позволяет играть игрокам с другими в режиме онлайн в сети Интернет и, соответственно, число игровых сообществ быстро растёт.

В конце 2011 года исследовательская группа Common Sense Media опубликовала результаты опроса, благодаря которому выяснилось, что современное поколение детей не может обойтись без видеоигр и игровой индустрии. В ходе исследования были опрошены около 1300 американских семей, 51% которых признались, что их дети в возрасте до восьми лет хоть раз играли в видео игры. Если быть ещё точнее, то 81% детей в возрасте от пяти до восьми лет считают себя геймерами. 17% из детей-геймеров играют в видеоигры каждый день, и всего 36% деток усаживаются за игры раз в неделю. По данным опроса, приблизительно 67% детей дома имеют свою собственную игровую консоль, 24% являются владельцами портативной консоли, и 29% детей используют игровые устройства в обучающих целях.[10]

В России пока ситуация складывается по-другому. Просматривая различные опросы в интернете на тематику связанную с видеоиграми, можно сделать вывод того, что в основном к видеоиграм в нашей стране относятся как к несерьёзному и бессмысленному виду развлечений.[6]

Но если задуматься, уже через 10-15 лет основу рабочего класса всего мира, составят люди, выросшие на видеоиграх и государство должно иметь четкое представление о предмете их увлечения. Это так же позиция Уолта Скаччи, ведущего исследователя Калифорнийского университета в Ирвине, который руководит начавшимися в США исследованиями по видеоиграм.

Уже сегодня правительства некоторых государств заинтересованы в развитии видеоигр и внедрении их в образовательный процесс. Министр образования Великобритании Майкл Гоув, используя наработки профессора математики Оксфордского университета Маркуса дю Стоя и работников Стэнфордского университета по созданию видеоигры обучающей математике, он предложил создать ряд видеоигр для обучения детей математическим и естественным наукам.[4] В той же стране, в 2005 году британское правительство спохватилось, что в английской IT-индустрии слишком мало женщин. Согласно правительственным заявлениям, это плохо сказывается на развитии отрасли, общей работоспособности мужчин и разнообразии компьютерной продукции. В результате британское Министерство образования не нашло ничего лучше, кроме как выделить 8'400'000 фунтов на создание игровых клубов для школьников. В рамках правительственной образовательной программы девочек 10-14 лет будут приглашать в компьютерные кружки, где научат разбираться в играх. Британское правительство считает, что такие меры повлияют на выбор профессии и существенно улучшат положение дел в индустрии.[2] Так же, скоро в Кембриджском университете будут изучать видеоигры наравне с классикой британской и мировой литературы. На этот раз в Кембридже планируют открыть литературный центр, где студенты и преподаватели станут изучать современные фильмы, видеоигры и даже комиксы. Специалисты Кембриджа считают, что в современном мире игры и комиксы оказывают сильнейшее влияние на формирование личности человека, поэтому игнорировать их просто глупо. По мнению профессора Марии Николаевой, изучение всех аспектов современной молодежной

культуры позволит ученым и социологам найти ответы на многие вопросы, лучше понять интересы подрастающего поколения и спрогнозировать пути его развития.[9]

В России, Дмитрий Медведев, будучи президентом Российской Федерации, в 2011 году на заседании президиумов двух советов по культуре и искусству, а так же по науке, технологиям и образованию, упомянул видеоигры в одной из своих речей. Заседание было собрано в связи с 1150-летием российской государственности, президент коснулся темы о привлечении молодёжи к изучению истории, сказав, что видеоигры, из-за убедительных средств визуализации и массового характера, нужно попытаться применить в привлечении интереса молодёжи к истории страны.[5]

На данный момент, центром изучения по применению и использованию видеоигр в образовательной сфере является США. Власти этой страны уже в течении 10 лет разрабатывает возможность применения видеоигр в той, или иной сфере образования. Наибольшее внимание власти США уделяют использованию видеоигр на американской армии. Русский ученый, профессор Александр Прохоров, получил грант Министерства обороны США. Деньги выделены на видеоигру, которая отучит американских солдат курить, до этого он разработал программу, которая отучила более половины учеников одной из американских школ от курения.[3] Научное агентство разведслужб США Iarpa подписало с компанией Raytheon BBN Technologies контракт стоимостью 10'500'000 долларов на разработку совершенно новой программы Sirius. Инициатива направлена на создание серии так называемых «серьезных игр», которые помогут аналитикам повысить свою объективность, обоснованность в принятии решений во время взаимодействия со сложной или чуждой в культурном плане ситуацией.[11] Вице-адмирал ВМС США Адам Робинсон предложил использовать в тренировочных лагерях Wii Fit, Dance Revolution и другие аналогичные игровые тренажеры, которые помогут

рекрутам развить хотя бы базовую выносливость и силу перед основной службой.[7]

Роберт Киган, являющийся психологом в сфере исследований развития, а так же профессор и автор Гарвардского Университета говорил: «Мы уже являемся наиболее информационно перегруженными и нерефлексирующими людьми за всю историю человечества. Возможно, чтобы исправить ситуацию, двадцать первому веку необходимы новые формы обучения, а так же лидеры, направившие развитие новым курсом? Возможно, мы можем начать создавать не просто информационные магистрали, но магистрали трансформационные?» Таким образом, анализируя все выше изложенное, можно сказать то, что видеоигры действительно проникают в сферу образования, которая, учитывая современную действительность, нуждается в преобразованиях.

Литература

1. Д.Б.Эльконин Психология игры. Режим доступа: http://lib100.com/book/psihologiya_igri_elk/Elkonin_db_psihologiiia_igr.pdf
2. Ермилова А. Женская доля // мультиплатформенный журнал Игромания. – 2008. - №6(129)
3. Ермилова А. Игры, пропагандирующие здоровый образ жизни // мультиплатформенный журнал Игромания. – 2009. - №9(144)
4. Майкл Гоув: Видеоигры – уроки в будущем. Режим доступа: http://www.huffingtonpost.com/2011/07/07/michael-gove-video-games-_n_892565.html
5. Медведев Д.А. Дмитрий Медведев о World of Warcraft. Режим доступа: <http://www.youtube.com/watch?v=Ynv3acUQcbU>
6. Сахарчук А., Куликов С. "Культура видеоигр" с. 69-71 Молодёжь в науке и образовании: проблемы и перспективы развития: сборник материалов по итогам I Студенческой научно-практической конференции 20 мая 2011г.

7. Чаплюк А. Видеоигры помогут армии США. Режим доступа: http://www.igromania.ru/news/119279/Videoigry_pomogut_armii_SSHA.htm
8. Чаплюк А. В Кембридже будут изучать видеоигры и комиксы. Режим доступа: http://www.igromania.ru/news/109653/V_Kembridzhe_budut_izuchat_videoigry_i_komiksy.htm
9. Common Sense Media. Zero to Eight: Children's Media Use in America. Режим доступа: <http://cdn2-www.ec.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/zerotoeightfinal2011.pdf>
10. Lang M. Raytheon BBN lands \$10.5M game development deal. Режим доступа: <http://www.masshightech.com/stories/2011/11/14/daily30-Raytheon-BBN-lands-105M-game-development-deal.html>

Николаева Т. Ю. ,
г. Екатеринбург

ШОППИНГ КАК ОДНА ИЗ ПОВСЕДНЕВНЫХ ДОСУГОВЫХ ПРАКТИК

В современном мире возрастает роль досуга в жизни людей. Это происходит из-за усиления физических и умственных нагрузок, социальной напряженности, которые, в свою очередь, формируют потребность человека снимать усталость, восстанавливать свои силы и обеспечивать свое развитие с помощью средств досуга.

Под досугом мы понимаем совокупность видов деятельности, ориентированных на удовлетворение физических, духовных и социальных потребностей людей в свободное время и связанных преимущественно с